



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Perancangan media informasi ini dirancang untuk mengedukasi masyarakat khususnya para pengunjung museum mengenai aturan dan tata tertib museum terkait apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan ketika bertandang ke museum, khususnya Museum Sejarah Jakarta. Hal ini bermaksud untuk menghindari para pengunjung yang sering kali melakukan tindakan Vandalisme di area museum, khususnya pada koleksi peninggalan sejarah. Karena, seiring berjalannya waktu akan ada reaksi kimia yang membuat karya menjadi rusak. Berdasarkan penelitian penulis, masih banyak pengunjung yang sering menyentuh koleksi bahkan memotret dengan menggunakan *flash* yang tentu saja dapat berdampak buruk pada koleksi museum di waktu yang akan datang.

Oleh karena itu, penulis merancang media informasi yang dikemas dalam bentuk media utama berupa buku panduan (*guide book*) yang dapat membantu pengunjung agar lebih teredukasi sehingga tak ada lagi aturan museum yang diabaikan. Dimana perancangan ini bertujuan untuk mengedukasi masyarakat mengenai pentingnya menjaga kelestarian museum beserta koleksi peninggalannya, tak hanya itu pengunjung juga dapat memahami secara detail terkait sejarah terciptanya koleksi-koleksi tersebut.

Agar dapat menjangkau target audience, penulis merancang metode media informasi dengan menggunakan beberapa media. Yaitu media utama berupa guide book/ buku panduan, lalu berupa media sekunder antara lain 2 desain poster, *flyer*,

dan *sign* larangan. Tak hanya media konvensional, penulis juga merancang media promosi yang mencakup ranah digital yang erat kaitannya dengan generasi millennial, berupa website dan instagram. Serta dirancang pula beberapa merchandise yang dapat digunakan pengunjung sehingga meningkatkan *awarness* mereka terhadap museum, seperti *t-shirt*, kipas, *keychain* dan totebag.

Hal tersebut bertujuan dengan harapan pengunjung dapat teredukasi untuk menjaga dan melestarikan museum serta koleksi peninggalannya. Agar warisan sejarah dapat dipertahankan hingga generasi selanjutnya.

5.2. Saran

Dalam proses penelitian yang penulis lakukan, penulis dapat lebih memahami mengenai kondisi real di lapangan, bahwa begitu banyak warisan sejarah di museum yang seharusnya dipelajari dan dihayati oleh generasi muda yang produktif. Namun sayangnya sangat sedikit dari mereka yang sadar bahwa betapa pentingnya keberadaan koleksi-koleksi peninggalan museum untuk dijaga kelestariannya.

Penulis berharap, dengan adanya perancangan *book guide* ini, pembaca dapat lebih *aware* terhadap nilai-nilai perjuangan bangsa dengan bertanggung jawab untuk menjaga dan melestarikan koleksi museum dengan tidak melanggar aturan museum yang sudah dibuat oleh pengelola museum.